6+

Ostržek

Carlo Collodi

Lutkovno-cirkuška predstava



LUTKOVNO GLEDALIŠČE LJUBLJANA

Pedagoško gradivo je pripravil
Benjamin Zajc.

Sodelujejo



Režiser, prevajalec in avtor odrske priredbe **Jan Zakonjšek**
Avtorica likovne podobe, scenografka in kostumografka **Barbara Stupica**
Avtor glasbe, glasbeni mentor in korepetitor **Nino de Gleria**
Oblikovalca klovnovskih karakterjev in klovnovskih prizorov, odrskega giba in cirkuških veščin **Natalia Sultanova, Ravil Sultanov**
Lutkovni tehnolog **Žiga Lebar**
Oblikovalka svetlobe **Maša Avsec**
Oblikovalka maske **Tina Prpar**
Lektorica **Tatjana Stanič**

Nastopajo
Miha Arh
Urška Hlebec
Ana Hribar
Nina Ivanič
Andraž Jug k. g.
Asja Kahrimanović
Martin Mlakar
Ivana Percan Kodarin k. g.
Filip Šebšajevič k. g.
Zala Ana Štiglic
Brane Vižintin

Vodja predstave in oblikovalec zvoka **Aleš Erjavec**
Šepetalka **Sonja Kononenko**
Producentka **Katra Petriček**
Lučna mojstrica **Maša Avsec**
Scenski tehnik **Tadej Kovačič**
Vodja delavnic **Zoran Srdić**
Izdelava lutk, scene, rekvizitov, maske in kostumov **Iztok Bobić, Žiga Lebar, David Klemenčič, Polona Černe, Zala Kalan, Sandra Birjukov, Lorena Bukovec, Sara Grižon, Olga Milić, Emira Bećirović, Uroš Mehle, Julijana Lapuh, Barbara Stupica**
Maskerka **Anja Pika Lopatič**
Garderoberka **Nataša Konić**

LUTKOVNO GLEDALIŠČE LJUBLJANA

Doživljanje predstave



- → **Kateri prizor se vam je najbolj vtisnil v spomin? Kaj se je v njem dogajalo?**
- → **Kaj vas je med predstavo presenetilo? Ste pričakovali, da se bo zgodilo kaj drugega?**
- → **Ob katerem trenutku ste se zasmejali, začudili ali prestrašili? Kaj je v vas vzbudilo takšen odziv?**
- → **Kako bi opisali razpoloženje predstave? Se je med predstavo spreminjalo?**
- → **Če bi morali izbrati en trenutek, ki bi ga želeli še enkrat videti, kateri bi bil?**
- → **Kaj vam je po koncu predstave ostalo v mislih? Se vam je porodilo kakšno vprašanje?**

Z obrazno mimiko, držo ali gibom poustvarite trenutek iz predstave, ki se ga najbolj spominjate. Drugi naj ugibajo, kateri prizor predstavljate.

Ena zgodba, tisoče različic

Zgodbo o Ostržku je napisal italijanski pisatelj Carlo Collodi. Od njenega nastanka so jo številni ustvarjalci prenesli na gledališke odre, v filme, risanke in knjige s podobami. Pri tem se zgodba lahko spremeni: ustvarjalci izberejo različne dogodke, poudarijo različne lastnosti likov ali zgodbo predstavijo z drugačnimi umetniškimi sredstvi. Tudi gledališka uprizoritev ni zgolj ponovitev zgodbe, ki jo že poznamo. Režiser, igralci, avtor likovne podobe, lutkovni tehnolog, scenograf, kostumograf in drugi ustvarjalci jo interpretirajo vsak s svojim znanjem in domišljijo. Zato se lahko ista zgodba v različnih uprizoritvah pokaže povsem drugače.



- → **Kje vse ste že srečali Ostržka? V knjigi, risanki, filmu ali predstavi?**
- → **Se spomnite, ali je bil Ostržek v drugih različicah videti drugače?**
- → **Se je tudi obnašal drugače?**
- → **Zakaj se Ostržek vede drugače kot ljudje?**
- → **Kaj lahko gledališče pokaže na drugačen način kot risanka?**
- → **Ali mora zgodba vedno ostati enaka, da jo še vedno prepoznamo kot zgodbo o Ostržku?**

Če bi sami ustvarili zgodbo o Ostržku, kje bi se dogajala? Kako bi bil videti Ostržek? Katere predmete in kostume bi uporabili? Kako bi jo pripovedovali? Bi bil vaš Ostržek še vedno lesen? Narišite svojo zamisel ali pa jo predstavite s kratkim odigranim prizorom.

Gledališka iluzija

Ko gledamo predstavo, se pred nami odpre svet, v katerem lesena lutka postane deček, igralci prevzemajo različne vloge, predmeti dobivajo nove pomene, zvoki pa ustvarjajo razpoloženje. Toda gledališki svet ne nastane sam od sebe. Ustvarjajo ga igralci in animatorji, režiser, scenograf, kostumograf, skladatelj, oblikovalec svetlobe in številni drugi ustvarjalci, ki s svojim delom sodelujejo pri nastanku predstave. Kostum nam lahko pomaga prepoznati lik, svetloba usmerja našo pozornost, glasba ustvarja napetost ali poudari razpoloženje, scenografija pa nam nakaže, v kakšnem prostoru se zgodba odvija. Tako se ustvari gledališka iluzija ali gledališka čarovnija.



- → **Kaj vse ste med predstavo opazili poleg igralcev in lutk?**
- → **Kako so kostumi pomagali pri prepoznavanju različnih nastopajočih likov?**
- → **Kaj bi se spremenilo, če bi predstavo gledali brez glasbe? Kaj pa brez luči?**
- → **Ali ste med predstavo opazili, da se je kakšen predmet spremenil v nekaj drugega?**
- → **Kaj mislite, koliko ljudi sodeluje pri nastanku gledališke predstave? Preštejte ljudi na seznamu nastopajočih na začetku tega gradiva – v kolofonu predstave.**

Ostržek in odraščanje

Ostržek je radoveden, živahen, svojeglav. Svet želi raziskovati po svoje, vendar se pri tem znajde v različnih težavah. Njegova pot ni le ena velika pustolovščina, ampak tudi pot spoznavanja samega sebe in drugih. Ob njegovem ravnanju lahko razmišljamo o tem, kako se odločamo, kaj vpliva na naše odločitve in kako se spreminjamo zaradi izkušenj.

- → **Kako bi opisali Ostržka? Katere njegove lastnosti ste opazili?**
- → **Kaj ga najbolj zanima? Kaj ga žene v nove dogodivščine?**
- → **Se vam zdi, da se Ostržek med zgodbo spreminja? Kaj se nauči?**
- → **Ali se lahko iz napak česa naučimo? Se spomnite primera, ko ste se sami česa naučili šele potem, ko vam prvič ni uspelo?**
- → **Kaj po vašem mnenju pomeni odraščati? Ali to pomeni samo, da postajamo starejši?**

Na velik list papirja narišite vijugasto pot. Nanjo razporedite ključne dogodke iz predstave. Ob vsakem dogodku skupaj razmislite: kaj se je Ostržku zgodilo, kaj je takrat želel, kaj je naredil, kaj je zaradi svoje odločitve doživel? Na koncu izberite dogodek, ki se vam zdi najpomembnejši za Ostržkovo odraščanje.



Svoboda in posledice

Radovednost Ostržka vodi v svet, v katerem se mora odločati tudi takrat, ko ne ve, kaj ga čaka. Svoboda mu omogoča nove izkušnje, vendar njegove odločitve vplivajo tudi na druge. Pogovorimo se, kaj je razlika med tem, da nekaj želimo, in tem, da premislimo, kaj se lahko zgodi, če to naredimo.



- → **Kako se Ostržek odloča? Kaj vpliva na njegove odločitve?**
- → **Se spomnite trenutka, ko bi se lahko odločil drugače? Kaj bi se po vašem mnenju zgodilo?**
- → **Kako vemo, da je neka odločitev dobra za nas? Ali je to vedno lahko ugotoviti?**
- → **Kdo nam lahko pomaga, kadar se težko odločimo?**
- → **Kako naše odločitve vplivajo na ljudi, s katerimi živimo, se igramo ali delamo?**

Predstavljajte si, da ste na poti v vrtec ali šolo zagledali nekaj zelo zanimivega. Radi bi se ustavili in raziskali, kaj je to, vendar veste, da vas v vrtcu ali šoli čakajo. Razdelite se v manjše skupine. Vsaka skupina si zamisli več mogočih odločitev in njihove posledice. Skupine naj predstavijo svoje zamisli.

Na Ostržkovi poti se pojavljajo opozorila, nasveti in različne obljube. Včasih jim prisluhne, drugič se odloči drugače. Predstava tako odpira vprašanje, komu zaupamo, kako presojamo nasvete in kako se odzivamo, kadar nam kdo pove kaj, česar ne želimo slišati.

→ **V zgodbi Ostržek največ nasvetov prejme od Modre vile. Razmislite, v kakšnih oblikah se pojavi ob Ostržku, pri tem naj vam pri razmisleku pomaga njeno ime.**



Tudi v resničnem življenju imamo vsi svoje modre vile, rečemo ji »notranji glas«, kar pomeni sposobnost, da se ustavimo, premislimo in prisluhnemo svojim občutkom in občutkom drugih, preden se za kaj odločimo.

→ **Ali se spomnite trenutka, ko je Ostržek moral izbrati, komu bo prisluhnil?**
→ **Kako prepoznamo, da nam kdo hoče pomagati?**
→ **Ali nam lahko kdo svetuje nekaj, s čimer se ne strinjamo? Kaj naredimo takrat?**
→ **Kaj storimo, kadar nas kdo prepričuje o nečem, zaradi česar se ne počutimo dobro?**
→ **Kako se odločimo, ali bomo komu zaupali?**
→ **Kako lahko pomagamo prijatelju, ki se težko odloči?**
→ **Kdaj v predstavi Ostržek pokaže, da mu je mar za nekoga drugega?**
→ **Kako lahko ugotovimo, kaj kdo čuti, če nam tega ne pove?**
→ **Kaj lahko naredimo, kadar opazimo, da je kdo žalosten, prestrašen ali osamljen?**
→ **Ali pomagati drugemu vedno pomeni narediti to, kar nas prosi? Kako bi lahko ravnali drugače?**
→ **Se spomnite trenutka, ko vam je kdo pomagal? Kako ste se ob tem počutili?**

Od lesa do dečka

Kako oživi lutka?

Ostržek je lesena lutka, ki se v zgodbi vede kot živ deček. Kako pa nekaj neživega na odru postane lik, ki mu sledimo, zanj skrbimo in se z njim povežemo?

- → **Kdaj ste med predstavo začutili, da je Ostržek živ?**
- → **Kako so se igralci animatorji gibali? Kaj ste opazili na njihovih telesih, obrazih, v glasovih?**
- → **Kako bi vi oživili kos lesa? Kakšen značaj bi mu dali?**

Ostržek je v predstavi namizna lutka, ki jo animator vodi na igralni površini pred seboj. V nasprotju z ročno lutko, ki si jo animator natakne na dlan, ali marioneto, ki jo animira z dolgimi nitmi odzgoraj, ima namizna lutka svoje vodilo na hrbtni strani. Animator ji s svojimi gibi, ritmom, držo in pozornostjo podarja življenje. Že majhen zasuk glave, nagib telesa, nenaden premik ali trenutek mirovanja lahko nakazujejo radovednost, strah, veselje ali negotovost.

Pri namizni lutki je še posebej zanimiv odnos med animatorjem in lutko. Animator je pogosto viden, zato lahko hkrati opazujemo njegovo telo in telo lutke. Njuna giba se lahko dopolnjujeta ali si nasprotujeta.

- → **Kako animator s svojim telesom pomaga Ostržku, da oživi?**
- → **Kaj opazite, kadar se premika Ostržek, in kaj, kadar se premika animator? Kako njuna giba sodelujeta?**

Razdelite se v pare. Eden prevzame vlogo animatorja, drugi pa lutke. Animator z nežnimi, počasnimi gibi nakazuje, kako naj se lutka premika, obrača, ustavlja in odziva na okolico. Nato vlogi zamenjata. V drugem krogu lutka dobi svoj značaj: lahko je radovedna, sramežljiva, nestrpna ali zelo utrujena.

LUTKOVNO GLEDALIŠČE LJUBLJANA

Cirkuška družina kot pripovedovalka

→ **Kaj vse si predstavljate, ko slišite besedo cirkus?**

Zgodbo o Ostržku v uprizoritvi pripoveduje potujoča cirkuška družina. Cirkus je poseben prostor, v katerem se srečujejo različne umetniške spretnosti: akrobatika, žongliranje, ravnotežje, klovnovstvo, glasba, ples in gledališka igra. Cirkuški nastopajoči s svojimi telesi, predmeti in spretnostmi ustvarjajo podobe, ki gledalce presenečajo, zabavajo in osupnejo. Tradicionalni cirkusi so pogosto potovali iz kraja v kraj. Cirkuške družine so s seboj prenašale opremo, rekvizite, kostume in znanje ter v različnih krajih postavljale svoje prizorišče. V nekaterih cirkusih so se umetniške spretnosti prenašale iz generacije v generacijo, zato so bili družinski člani hkrati sorodniki, sodelavci in soigralci.

V predstavi cirkuška družina zgodbo lahko prikaže z lutkami, gibi, telesnimi spretnostmi, predmeti, zvoki in gledališko igro. Posamezni člani družine lahko prevzemajo različne vloge, se preobražajo in skupaj ustvarjajo svet, v katerem se prepletajo cirkus, lutkovno gledališče in pripovedovanje.

→ **Kako ste prepoznali, da se zgodba odvija v svetu cirkusa?**
→ **Ali je kakšen igralec animator igral več vlog? Je kdo odigral zgolj eno vlogo?**
→ **Kako se cirkuška družina preobrazi v različne like iz Ostržkove zgodbe? Kaj vse potrebuje za takšno preobrazbo?**
→ **Ali bi bilo mogoče Ostržkovo zgodbo pripovedovati s plesom, brez besed ali samo s predmeti? Kako?**



Razdelite se v skupine in si izberite preprost dogodek iz Ostržkove zgodbe. Prikažite ga v treh zamrznjenih podobah: na začetku dogodka, v trenutku zapleta in na koncu. Skupine svoje prizore predstavijo brez govorjenja. Gledalci poskušajo razbrati, kaj se dogaja, in povedo, katere podrobnosti so jim pomagale razumeti prizor. Nato lahko skupine isti dogodek predstavijo še enkrat, vendar spremenijo razpoloženje: na primer iz veselega v strašljivega ali iz mirnega v napetega. Tako raziskujete, kako lahko način uprizoritve vpliva na gledalčevo doživljanje.





Cirkuški slovarček

Žongliranje: spretnost, pri kateri nastopajoči meče predmete v zrak in jih lovi, ne da bi mu padli na tla. Žonglira lahko z žogicami, keglji, obroči in drugimi predmeti.

Hodulje: pripomočki, s katerimi se človek dvigne visoko nad tla. Lahko so lesene ali kovinske, nekatere pa so pritrjene na noge in delujejo kot nekakšni podaljški nog. Hoja s hoduljami zahteva dobro ravnotežje, koordinacijo in veliko vaje.

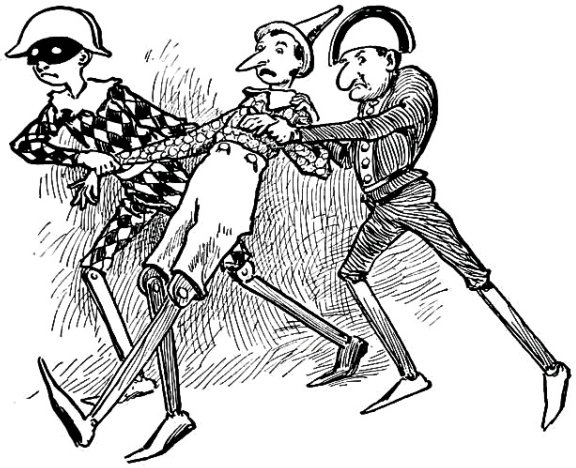
Vrtenje krožnikov: spretnost, kjer nastopajoči vrti krožnike na tankih palicah. Da krožnik ne pade, mora poskrbeti, da se dovolj hitro vrti, in ga ves čas uravnavati. Nalogo lahko oteži tako, da hkrati vrti več krožnikov.

Klovnovstvo: umetnost ustvarjanja humorja s telesom, obrazno mimiko, glasom in domiselnimi situacijami. Klovn lahko gledalce nasmeji z nerodnostjo, pretiravanjem, presenečenji ali nenavadnimi odzivi.





Kaj odnesemo s seboj?



Po ogledu predstave si izberimo eno misel, vprašanje ali podobo iz nje.

Vsak lahko dokonča enega od naslednjih stavkov:

- → **Med predstavo sem začel/-a razmišljati o ...**
- → **Presenetilo me je ...**
- → **Ostržka sem bolje razumel/-a, ko ...**
- → **Zanimalo bi me še ...**
- → **Če bi lahko Ostržku nekaj povedal/-a, bi mu rekel/-la ...**
- → **Iz njegove zgodbe sem odnesel/-la ...**

Odgovore lahko zapišemo na skupni plakat z naslovom *Kaj smo odnesli iz Ostržkove zgodbe*? Otroci jih lahko dopolnijo z risbami, simboli ali podobami prizorov.

Oblikovanje: Maja Rebov / Fotografije: Miha Fras / Ilustracije: Enrico Mazzanti